แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
รายวิชา ส30253 การป้องกันการทุจริต	ภาคเรียนที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พลเมืองกับความรับผิดชอบต่อสังคม	เวลา 5 คาบ
แผนการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง หน้าที่ของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) กับการต้านทุจริต	จำนวน 1 คาบ

1 มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ผลการเรียนรู้: มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) มีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกออนไลน์ สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ตรวจสอบ และร่วมมือต้านการทุจริตได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) **ด้านความรู้ (K):** อธิบายคุณลักษณะ พฤติกรรม และหน้าที่ของพลเมืองดิจิทัลที่ดีในการป้องกันและปราบปรามการทุจริตได้
2) **ด้านทักษะ/กระบวนการ (P):** วิเคราะห์กรณีศึกษาพฤติกรรมในโลกออนไลน์ และออกแบบแนวทางการรณรงค์ต้านทุจริตผ่านสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยได้
3) **ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A):** แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสังคม การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม และตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลสุจริต

3. สาระการเรียนรู้

1) **คุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship):** Digital Rights, Digital Literacy, Digital Security & Ethics
2) **บทบาทพลเมืองดิจิทัลกับการต้านทุจริต:**
   - การเฝ้าระวังและตรวจสอบ (Digital Watchdog & Open Data)
   - การตรวจสอบข่าวสารและไม่ส่งต่อข่าวปลอม (Anti-Fake News & Fact-Checking)
   - การใช้เทคโนโลยีแจ้งเบาะแสอย่างปลอดภัย (Whistleblowing & Cybersecurity)
   - การสร้างแคมเปญสื่อสารเชิงบวก (Cyber Anti-Corruption Campaign

4. สาระสำคัญ

การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ไม่ใช่เพียงแค่การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างคล่องแคล่ว แต่ต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในการต้านทุจริต เช่น การตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร (Fact-Checking) การใช้สื่อดิจิทัลในการเฝ้าระวังความโปร่งใส การปกป้องสิทธิและ

ข้อมูลส่วนบุคคล และการรณรงค์สร้างวัฒนธรรมความสุจริตผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. **ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (Digital Literacy & Citizenship):** รู้เท่าทันสื่อ รู้วิธีการตรวจสอบข่าวปลอม (Fake News) และใช้เทคโนโลยีเฝ้าระวังการทุจริต 2. **ความสามารถในการคิด (การคิดขั้นสูงและวิจารณญาณ):** แยกแยะข้อมูล ความถูกต้อง จริยธรรม และผลกระทบของการกระทำในโลกดิจิทัล 3. **ความสามารถในการสื่อสาร:** สื่อสารและรณรงค์สร้างคุณธรรมต้านทุจริตผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 4. **ความสามารถในการแก้ปัญหา:** รู้จักช่องทางการแจ้งเบาะแสออนไลน์ และวิธีป้องกันตนเองจากความเสี่ยงทางไซเบอร์	1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. อยู่อย่างพอเพียง 5. มุ่งมั่นในการทำงาน 6. มีจิตสาธารณะ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1: สร้างความสนใจ (Engagement) 10 นาที

1. ครูเปิดตัวอย่างโพสต์หรือคลิปสั้นที่เป็นข่าวลือ/ข่าวปลอมเกี่ยวกับการทุจริตในโซเชียลมีเดีย
2. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด: "หากเรากด Like หรือ Share ข้อมูลที่ไม่กรอง เรากำลังเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ไขปัญหา หรือเป็นผู้สร้างปัญหาใหม่ในโลกดิจิทัล?"

ขั้นที่ 2: สำรวจและค้นหา (Exploration) 15 นาที

1. ครูให้นักเรียนศึกษาหลักการ **"พลเมืองดิจิทัลต้านทุจริต"** (การคิดวิเคราะห์สื่อ, การตรวจสอบข้อมูล Open Data, การเคารพสิทธิ และความปลอดภัยทางไซเบอร์)
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้ทำใบงาน **"ส่วนที่ 1: การวิเคราะห์กรณีศึกษาพฤติกรรมดิจิทัล"** ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์พฤติกรรมในโลกออนไลน์

ขั้นที่ 3: อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) 10 นาที

1. สุ่มตัวแทนกลุ่มออกมาแชร์ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษา และแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องของพลเมืองดิจิทัล

2. ครูช่วยสรุปประเด็นเพิ่มเติมเรื่องความแตกต่างระหว่าง "การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying/Cyber-witch hunt)" กับ "การตรวจสอบความโปร่งใสอย่างมีหลักฐานและมีจริยธรรม"

ขั้นที่ 4: ขยายความรู้ (Elaborate) 10 นาที

1. ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันคิด **"แคมเปญรณรงค์ออนไลน์ (Cyber Anti-Corruption Campaign)"** สั้นๆ ในใบงาน **ส่วนที่ 2** เช่น การคิดสโลแกน, Hashtag (#) หรือรูปแบบสื่อสั้นเพื่อปลูกฝังความสุจริตดิจิทัล

ขั้นที่ 5: ประเมินผล (Evaluation) 5 นาที

1. ครูสรุปบทเรียน: "พลเมืองดิจิทัลที่ดี ต้องมีทั้งทักษะความรู้ (Head) จริยธรรมในหัวใจ (Heart) และความกล้าหาญที่จะลงมือทำอย่างถูกต้องปลอดภัย (Hand)"
2. ตรวจสอบและประเมินผลงานนักเรียนตาม Rubric Score

7. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งเรียนรู้

1) สไลด์บรรยาย เรื่อง Digital Citizenship & Cyber Anti-Corruption
2) ตัวอย่างกรณีศึกษาพฤติกรรมดิจิทัล และเครื่องมือตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact-Checking Tools)
3) ใบงานเรื่อง **"พลเมืองดิจิทัลกับการต้านทุจริต"**

8. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K)	ตรวจใบงานส่วนที่ 1 และ 2	ใบงานกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านทักษะ (P)	ประเมินการคิดวิเคราะห์กรณีศึกษาและการออกแบบแคมเปญ	แบบประเมิน Rubric Score	ผ่านเกณฑ์ระดับ "ดี" ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A)	สังเกตพฤติกรรมความซื่อสัตย์ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวินัย และจิตสาธารณะ	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ระดับ "ดี" ขึ้นไป

ใบงานกิจกรรม

เรื่อง: พลเมืองดิจิทัลกับการต้านทุจริต (Digital Citizen vs Corruption)

รายวิชา: การป้องกันการทุจริต | **ระดับชั้น:** มัธยมศึกษาปีที่ 6 | **เวลา:** 1 คาบ | **คะแนนเต็ม:** 20 คะแนน

ชื่อ-นามสกุล/กลุ่ม: ..... **ชั้น:** ม.6/..... **เลขที่:** .....

ส่วนที่ 1: การวิเคราะห์กรณีศึกษาพฤติกรรมดิจิทัล (Digital Ethics) (10 คะแนน)

คำชี้แจง: อ่านสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้ววิเคราะห์พฤติกรรมตามหลักพลเมืองดิจิทัลและการต้านทุจริต

สถานการณ์	ประเด็นการวิเคราะห์ของนักเรียน
สถานการณ์ที่ 1: มีข่าวลือบนโซเชียลมีเดียว่าโรงเรียนแห่งหนึ่งล็อกสเปกการประมูลร้านค้า นาย A จึงแชร์ข่าวนั้นทันทีโดยไม่ตรวจสอบแหล่งข่าว	• **พฤติกรรมนี้ขาดคุณธรรมพลเมืองดิจิทัลด้านใด:** ..... • **ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น:** ..... • **แนวทางที่พลเมืองดิจิทัลที่ดีควรปฏิบัติ:** .....
สถานการณ์ที่ 2: นาย B พบเห็นเว็บเพจงบประมาณโรงเรียนมีตัวเลขไม่ตรงกัน จึงแคปหน้าจอ เก็บหลักฐาน และแจ้งผ่านช่องทางร้องเรียนลับของโรงเรียน	• **พฤติกรรมนี้สะท้อนหน้าที่พลเมืองดิจิทัลอย่างไร:** ..... • **ข้อดีของการใช้เทคโนโลยีตรวจสอบความโปร่งใส:** .....

ส่วนที่ 2: การออกแบบแคมเปญรณรงค์ออนไลน์ (Cyber Anti-Corruption Campaign) (10 คะแนน)

คำชี้แจง: ร่วมกันออกแบบความคิดสร้างสรรค์สำหรับแคมเปญสื่อสารบนโซเชียลมีเดียเพื่อสร้างวัฒนธรรมต้านทุจริตในโลกออนไลน์

1. **ชื่อแคมเปญ / แฮชแท็ก (#Hashtag):** .....
   .....

2. **ประเด็นการสื่อสารหลัก (Key Message):**.....
   .....

3. **รูปแบบสื่อดิจิทัลที่ใช้ (เช่น Infographic / คลิป Reel / Meme):** .....
   .....

4. **แนวทางการใช้เทคโนโลยีรณรงค์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์:** .....
   .....

เกณฑ์การประเมินผลงาน (Rubric Score)

ประเด็นการประเมิน	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. การวิเคราะห์จริยธรรมดิจิทัล	วิเคราะห์พฤติกรรมและผลกระทบได้ถูกต้อง ชัดเจน ครอบคลุมบริบทสากล	วิเคราะห์พฤติกรรมและผลกระทบได้ถูกต้อง ชัดเจน	วิเคราะห์พฤติกรรมได้ แต่ผลกระทบยังไม่ชัดเจน	วิเคราะห์ไม่ถูกต้องหรือขาดเหตุผลสนับสนุน
2. ความคิดสร้างสรรค์ของแคมเปญ	สื่อสารตรงประเด็น แปลกใหม่ น่าสนใจ และดึงดูดใจเยาวชนมาก	สื่อสารตรงประเด็น น่าสนใจ และเหมาะกับบริบทออนไลน์	แคมเปญทั่วไป ขาดความแปลกใหม่ในการสื่อสาร	เนื้อหาไม่ตรงประเด็น ขาดความน่าสนใจ
3. ความปลอดภัยดิจิทัล (Cyber Safety)	เน้นการใช้เทคโนโลยีต้านทุจริตอย่างปลอดภัย ป้องกันตนเองได้รัดกุม	ระบุแนวทางความปลอดภัยในการใช้สื่อต้านทุจริตได้ดี	ระบุเรื่องความปลอดภัยได้บ้าง แต่ยังมีช่องโหว่ความเสี่ยง	ไม่คำนึงถึงความปลอดภัยหรือการคุ้มครองสิทธิในโลกออนไลน์
4. ความสมบูรณ์และความเป็นระเบียบ	ตอบครบทุกข้อ ความคิดเป็นระบบ งานเรียบร้อย ตรงเวลา	ตอบครบถ้วน งานเรียบร้อย มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย ส่งตรงเวลา	ตอบครบถ้วน แต่งานไม่เป็นระเบียบหรือส่งล่าช้า	ตอบไม่ครบถ้วน งานไม่เรียบร้อย และส่งล่าช้ามา

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ:

- **16 – 20 คะแนน:** ระดับคุณภาพ **ดีมาก** | **12 – 15 คะแนน:** ระดับคุณภาพ **ดี** *(ผ่านเกณฑ์)*
- **8 – 11 คะแนน:** ระดับคุณภาพ **พอใช้** | **ต่ำกว่า 8 คะแนน:** ระดับคุณภาพ **ปรับปรุง**



แบบสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง: ครูทำเครื่องหมาย ✓ ตามระดับพฤติกรรม

เลขที่	ชื่อ–สกุล	ซื่อสัตย์	มีวินัย	รับผิดชอบ	จิตสาธารณะ	รวม

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวปุณณดา รักผลดี)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะ	3 ดี	2 พอใช้	1 ปรับปรุง
การสื่อสาร			
การคิดวิเคราะห์			
การแก้ปัญหา			
การใช้ทักษะชีวิต			
การใช้เทคโนโลยี			



แบบวัดและประเมินผล

สถานการณ์ที่.....เรื่อง.....

สมาชิกในกลุ่ม

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

เกณฑ์การประเมินการทำงานกลุ่ม

- 16 – 20 คะแนน: ระดับคุณภาพ ดีมาก | 12 – 15 คะแนน: ระดับคุณภาพ ดี *(ผ่านเกณฑ์)*
- 8 – 11 คะแนน: ระดับคุณภาพ พอใช้ | ต่ำกว่า 8 คะแนน: ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

รายการ	4 ดีเยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ปรับปรุง
1. การวิเคราะห์จริยธรรมดิจิทัล				
2. ความคิดสร้างสรรค์ของแคมเปญ				
3. ความปลอดภัยดิจิทัล (Cyber Safety)				
4. ความสมบูรณ์และความเป็นระเบียบ				

เกณฑ์ผ่าน: ได้คะแนนตั้งแต่ 8 คะแนน จาก 20 คะแนนขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวปุณณดา รักผลดี)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชา ส30253 การป้องกันการทุจริต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

วันที่..... เวลา.....

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา อุปสรรค

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวปุณณดา รักผลดี)

...../...../.....

<u>หมายเหตุ</u> ในการบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรระบุร้อยละของนักเรียนที่ผ่านและไม่ผ่านในแต่ละจุดประสงค์ที่ได้ระบุไว้ในส่วนหน้าของแผนการจัดการเรียนรู้ และหากการบันทึกสมบูรณ์ในทุกส่วนสามารถใช้เป็นข้อมูลเพื่อจัดทำวิจัยในชั้นเรียนได้

ความเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายพิทักษ์ แผงอ่อน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งศรีอุดม